

um jogo de você

parte um

neil gaiman

shawn mcmanus

EDITOR
GBO
Nº 32

SANDMAN

DC Comics Inc. A Division of Warner Bros. A Time Warner Company. Todos os direitos reservados

GIBI HQ!

APENAS
Cr\$
5 500



A TERRA.

"O que vamos fazer, Prinaão? Perecer, ora. Vamos todos morrer, e a Terra irá morrer, e o mundo irá morrer, e o Cuco reinará em domínio sombrio sobre tudo."

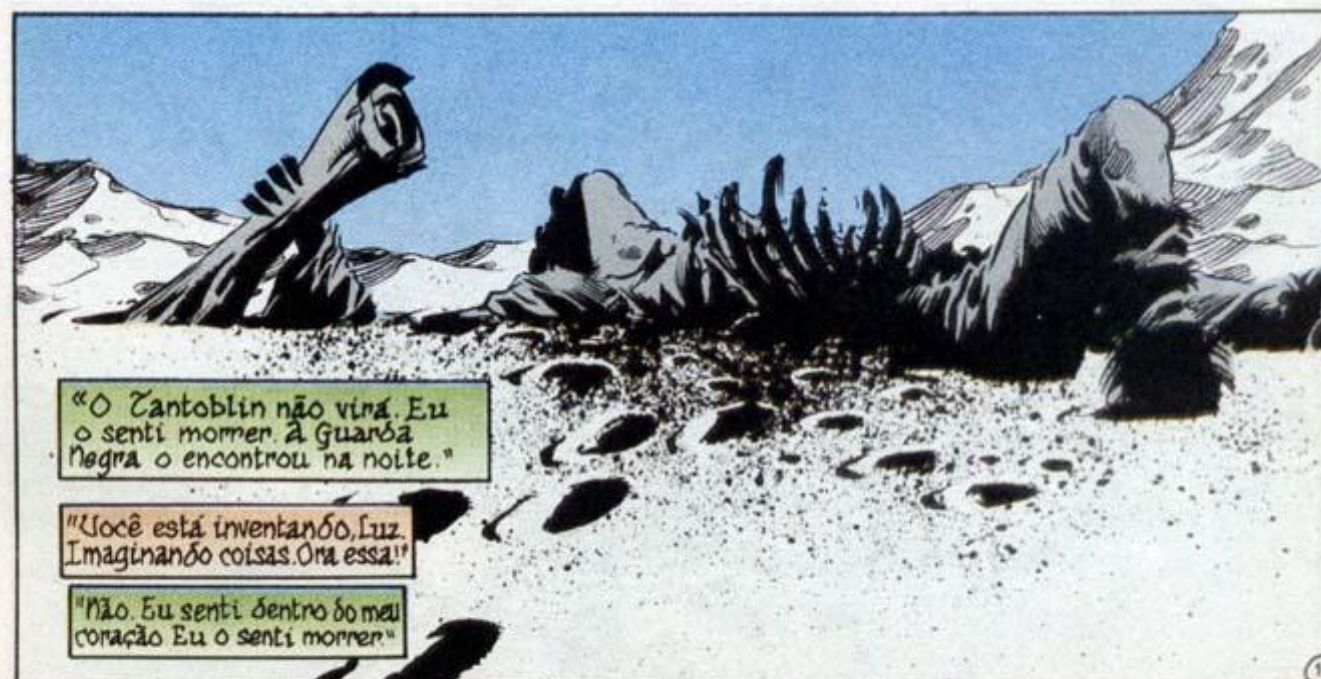
"É o que iremos fazer."

"Isso não deve acontecer, Luz."



"Não deve? Com a Princesa desaparecida, o que mais faremos?"

"Mas Zantoblin jurou vir. Ele disse que traria notícias."



"O Zantoblin não veio. Eu o senti morrer. A Guardã Negra o encontrou na noite."

"Você está inventando, Luz. Imaginando coisas. Ora essa!"

"Não. Eu senti dentro do meu coração. Eu o senti morrer."



"Mas que notícias o Tantoblin poderia ter nos trazido, exceto que Ela nos abandonou e os Filhos do Cuco continuam a se espalhar pela Terra?"

"Bem, tem o Coronel Sapiência. Ele disse uma vez que ajudaria na nossa luta..."

"Ele espera na fronteira. Talvez nos ajude. Talvez não."



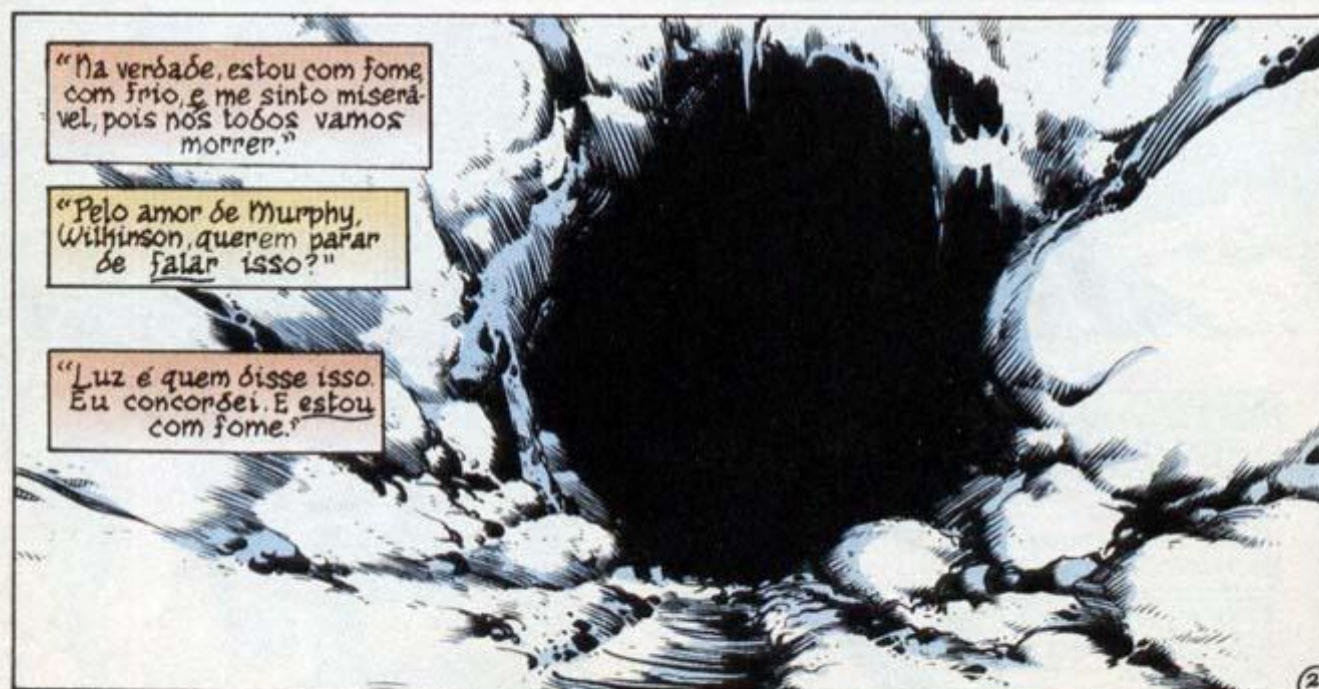
"Estou com fome?"

"Estamos todos com fome, Wilkinson."

"Eu nunca disse que não estávamos. Eu disse que não estávamos? Só estava dizendo que eu estou morrendo de fome, droga. Só isso."

"E não estou só com fome."

"Estou com fome e com frio."



"Na verdade, estou com fome, com frio, e me sinto miserável, pois nós todos vamos morrer."

"Pelo amor de Murphy, Wilkinson, querem parar de falar isso?"

"Luz é quem disse isso. Eu concordei. E estou com fome."



"Martin Tenbones. Você ainda não falou o que diz?"

"Digo que Ela não nos abandonou. E eu tenho o Porpentino. O hierograma continua intacto. A Terra está longe de ser destruída."

"Acho que ela deve estar morta. Ou nos esqueceu."

"Ela não pode ter nos esquecido. Mas talvez esteja ferida, no seu outro mundo. Meus amigos, estive pensando nisso por muito tempo..."

"E?"

"E me parece que, se ela não pode vir a nós, um de nós deve ir a ela. Devemos chamá-la de volta."

"Como?"

"Eu tenho o Porpentino. Ele a encontrará."

"Mas..."

"Tenho que encontrá-la, seja lá em que mundo distante ela estiver. Senão a Terra se perderá no frio e morte, e o Cyco prevalecerá sobre todos."

1: MATANÇA NA QUINTA AVENIDA

SANOMAN

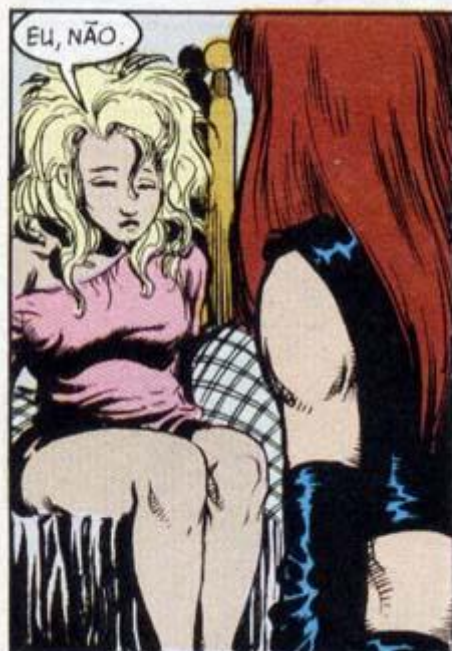
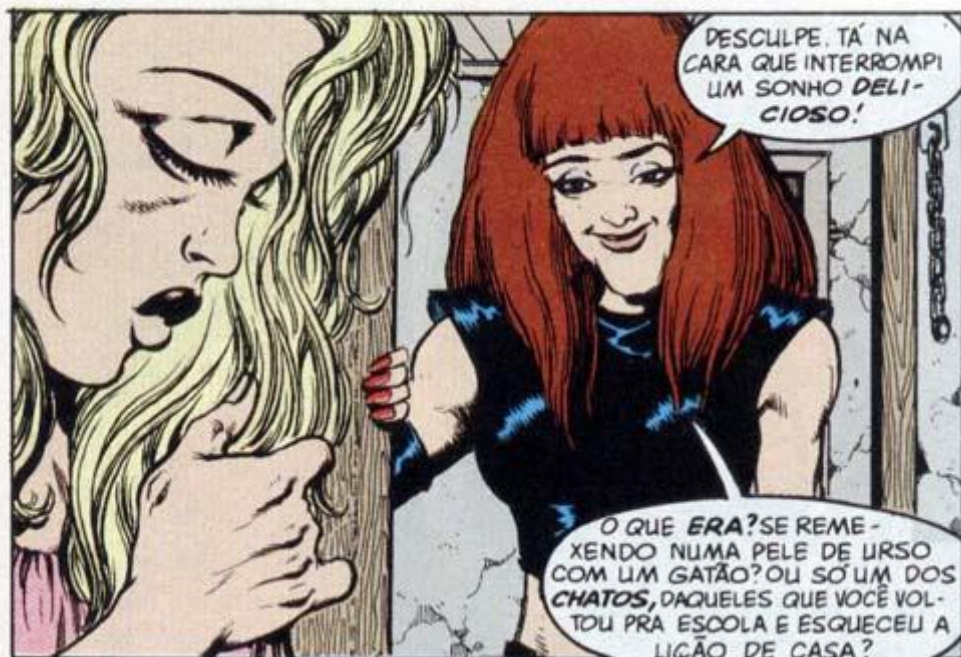
BZZZZZZZZZZ



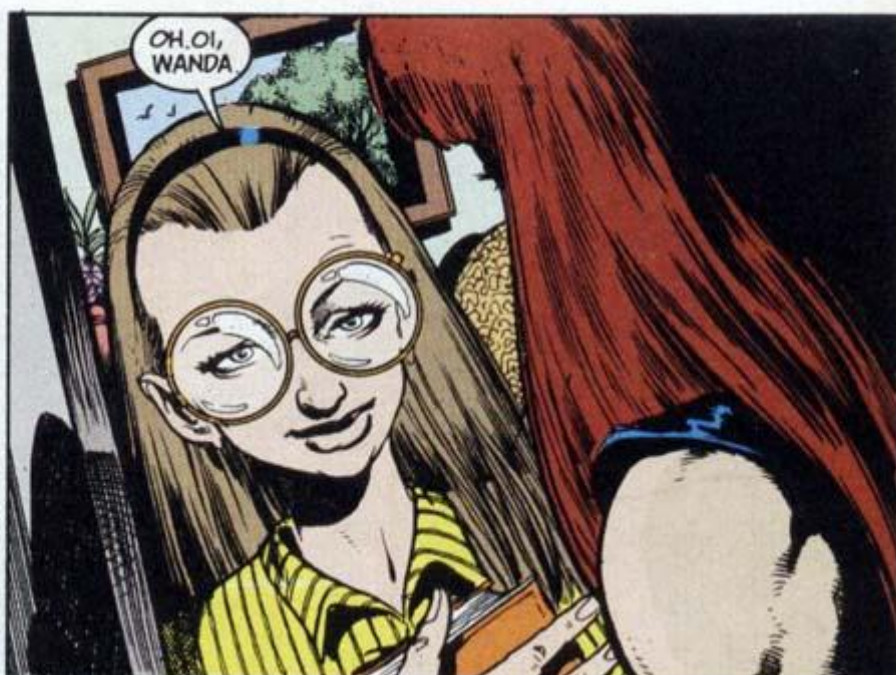
BARBIE? SOU EU, MEU BEM. QUE TAL FAZERMOS COMPRAS?

WANDA? EU TAVA DORMINDO. ENTRE.

SANDMAN 32, November, 1991. Published monthly by DC Comics Inc., 1325 Avenue of the Americas, New York, NY 10019. POSTMASTER: Send address changes to SANDMAN, DC Comics Subscriptions, P.O. Box 0528, Baldwin, NY 11510. Annual subscription rate \$18.00. Canadian subscribers must add \$8.00 for postage and GST. GST # is R125921072. All other foreign countries must add \$12.00 for postage, funds only. For mature readers of 19 years of age or older. Signature required. Written parental approval required if under age 19. Copyright © 1991 DC Comics Inc. All Rights Reserved. The stories, characters and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional. All characters featured in this issue and distinctive likenesses thereof are trademarks of DC Comics Inc. For advertising space contact: Tom Ballou, (212) 636-5520. Printed on recyclable paper. Printed in Canada. DC Comics Inc. A Warner Bros. Inc. Company









QUEM É, HAZE?

É WANDA.

O QUE ELA QUER?

NÃO SEI.

ORA, ENTÃO PERGUNTE.



O QUE VOCÊ QUER?

CREME. OU LEITE. UM POUQUINHO. VOÇÊS TÊM?

ACHO QUE SIM. O QUE NÓS GANHAMOS?

A ETERNA GRATIDÃO MINHA. E DE BARBIE. E PRO CAFÉ DELA.



ELA QUER CREME.

TA' LEGAL.

FOXGLOVE DISSE OK. NÃO PEGUE DEMAIS.

EU?



EI, HAZEL, COMO CONSEGUIM TIRAR LEITE DE SOJA?

FOX? ELA QUER SABER COMO É QUE SE TIRA LEITE DE SOJA.



COM UM BANQUINHO DE TRÊS PERNAS E UM BALDE DE LATA. E ESQUENTE AS MÃOS PRIMEIRO.

OI, FOX. A QUANTAS VOCÊ TÁ AGORA?

OITENTA. E AINDA CONTANDO.

QUE BOM. NO QUE EU LEVO O LEITE?



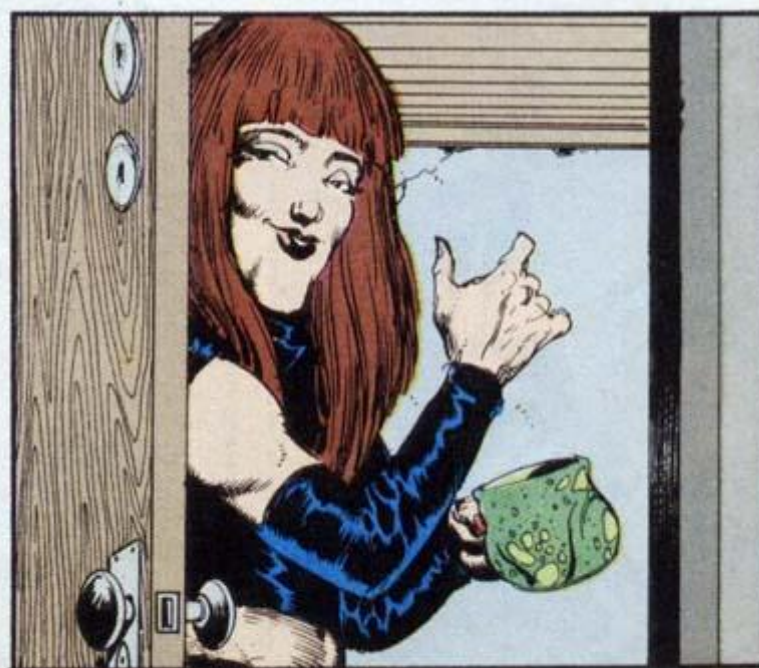
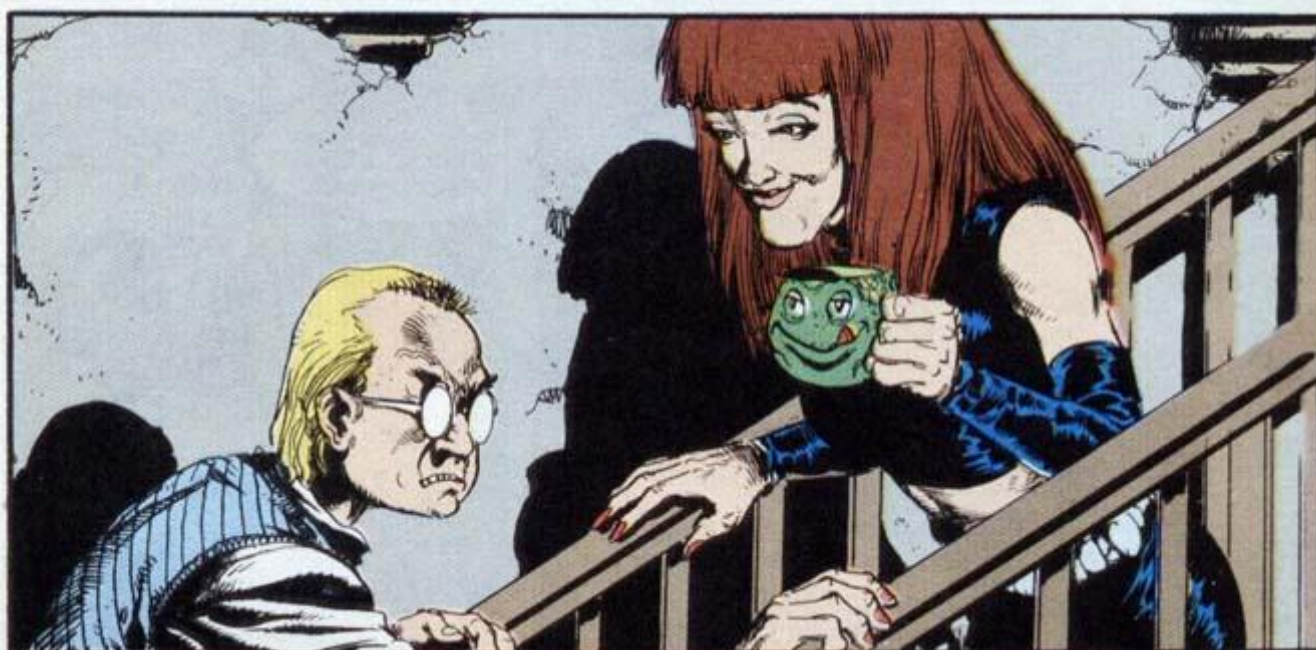
HAZEL? ISSO É UMA CANECA DE SAPINHO.

UH-HUH.

VOCÊ QUER QUE EU SEJA VISTA EM PÚBLICO COM UMA CANECA DE SAPINHO?

BEM, SE NÃO QUISER...

EU NÃO DISSE QUE NÃO QUERIA.





NOSSO CAFÉ,
MADAME. E ENTÃO?
O QUE SOMOS
HOJE?

EU SOU UM
TABULEIRO DE
XADREZ. VOCÊ É
SÓ BREGA,
WANDA.
CERTO.
ESTOU PRONTA.
AONDE
VAMOS?



TIFFANY'S.

TIFFANY'S?
FICOU LOUCA?



TAMOS DURAS,
CERTO?

É.

ENTÃO, NÃO
IMPORTA AONDE
FORMOS... NÃO PO-
DEMOS PAGAR.

CERTO.



ENTÃO VAMOS AO
TIFFANY'S.

LEGAL.

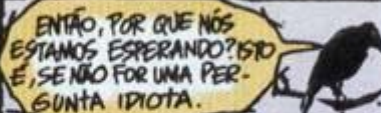


CAFÉ
HORRÍVEL.

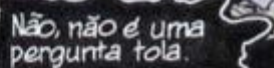
EU TE AVI-
SEI.

A CANECA
É LINDA.

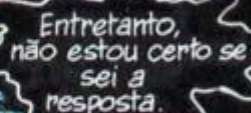
PRINCESA
BÁRBARA? O METRÔ
TE AGUARDA.
MEXA SUAS
COXAS...



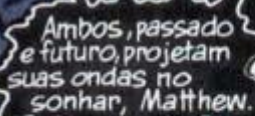
ENTÃO, POR QUE NÓS
ESTAMOS ESPERANDO? SÓ
É, SE NÃO FOR UMA PER-
GUNTA IDIOTA.



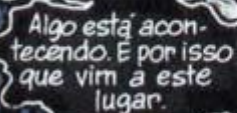
Não, não é uma
pergunta tola.



Entretanto,
não estou certo se
sei a
resposta.



Ambos, passado
e futuro, projetam
suas ondas no
sonhar, Matthew.



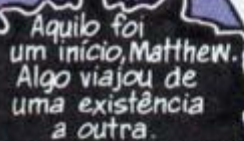
Algo está acontecendo. E por isso
que vim a este
lugar.



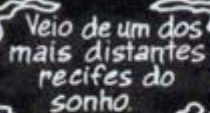
Apenas
espere.



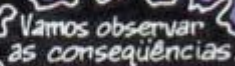
QUE DIABOS
FOI
AQUILO?



Aquilo foi
um início, Matthew.
Algo viajou de
uma existência
a outra.



Veio de um dos
mais distantes
recifes do
sonho.



Vamos observar
as consequências.



Interessante.
Grandes ventos
virão, Matthew,
e escuridão, e
muita dor.

Está vendo?

Um dos recifes está
morrendo...

Temo que ape-
nas dor possa ser
o resultado.



E O QUE VAI FAZER A RES-
PEITO, CHEFE?



Fazer a respeito? Os Recifes
são ilhotas distantes nos
baixios do sonho. Eles
vivem, eles morrem.
Eles vêm e vão.

Por que eu
deveria fazer
algo?













TINHAM AS CARAS **BRANCAS**, COMO SE FOSSEM FEITOS DE CRISTAL OU COISA ASSIM, E TODOS ELES ERAM **HYPERMAN** OU OS AMIGOS DELE.

E **TODAS** AS MULHERES ERAM LILA LAKE. ELES TINHAM ESSE CÓDIGO DOS BIZARROS, E...

VOCÊ
TÁ
LEGAL?



NÃO. ACHO QUE NÃO. TÔ ME SENTINDO MEIO TONTA.

ENTÃO **COMA. BEBA.** VOCÊ PRECISA SE CUIDAR.

EU TÔ
LEGAL. VOU FI-
CAR BEM.



ENTÃO VOCÊ TÁ ME DIZENDO QUE NÃO SO-
NHOU EM **DOIS**
ANOS?

É, ACHO
QUE SIM.



ISTO É, EU AINDA ME LEMBRO DOS MEUS **VELHOS** SONHOS. TINHA UM CACHORRO ENORME QUE ERA MEU MELHOR AMIGO, CHAMADO... OHH... **MISTER BONEY**, OU ALGO ASSIM.

A TERRA TODA ESTAVA NUM PERIGO TERRÍVEL.



ENTÃO, MINHA VIDA É QUE CAIU AOS PEDAÇOS.

MAS NÃO FOI CULPA DO **KEN**. NA VERDADE, NÃO. TIVE ESSA NOITE ESTRANHA, E DEPOIS DISSO EU NÃO QUERIA MAIS FALAR COM ELE. NÃO QUERIA... VOCÊ SABE, *ESSE É XIS-O*.



ELE APENAS SAIU E ENCONTROU **SINDIE**.

QUERO DIZER, NÓS AINDA **MORÁVAMOS** JUNTOS, MAS ELE QUERIA TRAZER ELA PRA CASA...



HAL... MEU SENHORIO NA FLÓRIDA... É UM VELHO AMIGO DE **SCARLETT**. ELES ESTIVERAM NUNS SHOWS JUNTOS, ANOS ATRÁS. ENTÃO ELE FALOU COM **SCARLETT**, E ELA ME CONSEGUIU O QUARTO AQUI.



EU **QUERIA** SER UM BIZARRO QUANDO CRESCESSE. BIZARRO **ALVIN**.

ALVIN?
ESSE É O SEU
NOME?

WANDA É O MEU NOME DE VERDADE, **BARBIE-BABY**. **ALVIN** É SÓ O NOME DE NASCIMENTO.



SE CONTAR PRA ALGUÉM, **BARBS**, VOCÊ TÁ MORTA.



Este é um lugar brilhante,
cheio de pessoas ame-
brontadas e coisas rápi-
das e duras que
machucam.

Não importa.

Jurei que ficaria ao lado
dela para sempre, até
que a morte nos separas-
se. Devo continuar até que
estejamos reunidos de novo.

Este lugar é assus-
tador, mas não
tenho medo.



Pessoas
gritam.

Altos penhascos
de pedra se erguem
ao meu redor.

Sou corajoso.
Não tenho medo.

Para a Terra não morrer, devo
caminhar por estas paragens
distantes sem medo.



Minha morte paira próxima
a mim, guinchando, esvoacan-
do e rindo: uma morte
fantasma, num mundo fan-
tasma. Digo a mim mesmo
que sinto apenas dor fantas-
ma, e não a deixarei me ferir.

Não tenho medo.

Ó Princesa Bárbara, proteja-
me agora como protegi você
em dias há muito idos. O
Murphy, olhe por mim.

Eu não terei medo.







EI!
DONA!
AFASTE-SE!
A COISA AINDA
PODE SER
PERIGOSA!



NÃO.



MARTIN
TENBONES?
Minha princesa?
Eu vim em sua
busca...



MAS VOCÊ
É DO MEU
SONHO...
Princesa... a
Terra... a Terra...
a Terra precisa de
você. Por favor,
volte para nós...

Complete sua
missão...



Em volta do meu
pescoco... o Porpen-
tino... pegue-o...
Por favor,
Princesa,
pegue-o.

...O Cuco... ele
destruirá todos
nós...



O PORPENTINO?
MAS...
Eu a amo,
Princesa. E
sinto muito.

Eu disse que
não deixaria o
seu lado, não
enquanto vives-
se... nunca...

Eu...



SAI DA FRENTE,
PERUA.
QUE DIABO
ERA ISSO?

NÃO SEI.
UM TIPO DE LO-
BO, TALVEZ? E DAÍ?
OLHE SÓ
ESSES
DENTES...



BARBIE? VOCÊ
TÁ LEGAL?
O QUE VOCÊ TEM?
O QUE ACON-
TECEU?



BARBIE?
VOCÊ TÁ
CHORANDO.
É, ELE JÁ
ERA.



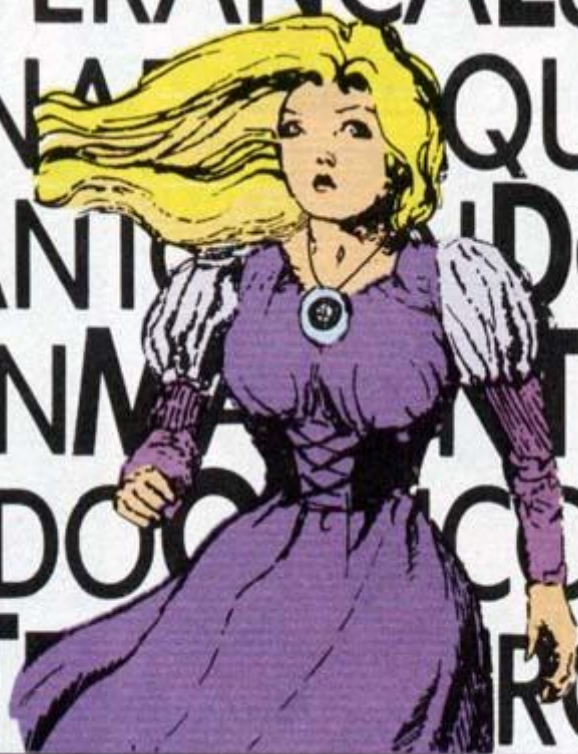






Fim do Capítulo Um.

MARTIN TEN BONES MEDO
DO CUÇO PESADO LOATERRA
TERROR O PORPENTINHO
ESPERANCA LUZ MORT
TE PRINCE QUE CIMENT
TANTO DOR WILKINSON
MARTIN TEN BONES
MEDO DO CUÇO PESADO
LOATERRA TERROR O PO



~~~~~  
LOUCURA? NÃO!  
BARBIE VOLTOU A SONHAR!

UM JOGO DE VOCÊ

CAPÍTULO DOIS  
~~~~~




CARTAS NA AREIA

O que *Sandman* tencionou dizer no capítulo 1 de "Estação das Brumas" com a frase (relatada na página 7) "Se eu for destruído, outro aspecto do Sonho reassumirá meu papel. Confio em vocês para que facilitem a 'passagem'."? Ele voltaria do mesmo modo? Ou algum outro "eu" assumiria os fardos do *Mestre dos Sonhos*? Sua personalidade seria dominante?

PATRÍCIA DE LIMA E SILVA
R. Uruaçu, 336
21021 - Rio de Janeiro - RJ.

Patrícia, a melhor explicação para suas dúvidas foi publicada na edição nº 31, no encarte sobre os Perpétuos. Na primeira página há um trecho do texto que diz o seguinte: "Se um Perpétuo for morto, ele poderá reaparecer vivo em outra forma de si mesmo, possivelmente com uma personalidade ligeiramente mudada." Por isso, Sandman pede aos seus súditos que facilitem a sua "passagem", ou seja, a sua volta. Provavelmente, um aviso para que ninguém ouse se aproveitar de sua ausência, como fizeram Brute e Blob em "A Casa de Bonecas".

Agradeço a vocês pelo excelente trabalho de adaptação deste marco quadrinhístico dos anos 80 e imploro que continuem a publicar esta obra tão importante para nós sonhadores. Agora, algumas questões: **Kelley Jones** fez algum outro trabalho além de *SANDMAN* e *Deadman*? Qual seu trabalho atual? Vocês publicarão sua biografia? E a edição anual americana de *SANDMAN* será lançada aqui?
ALLAN C. MEDEIROS
R. Jerusalém, 28
89107 - Pomerode - SC.

*O traço virtuoso de Kelley Jones já abrilhantou várias HQs, mas nenhuma tão significativa quanto as que você citou. Seu trabalho mais recente é *Batman & Dracula: Red Rain*, uma edição requintadíssima escrita por Doug Moench, na qual Batman enfrenta o Conde Drácula. A biografia de Jones deve ser publicada futuramente. E sobre sua última pergunta, Allan, *SANDMAN* não possui anual nos EUA. No entanto, o Mestre dos Sonhos ganhou um especial (*The Song of Orpheus*) onde é narrada a história de seu filho, que lançaremos no segundo semestre de 1992.*

Após ter lido a grandiosa saga "Estação das Brumas", fiquei com algumas dúvidas: 1) Se os anjos *Remiel* e *Duma* não desagradaram o CRIADOR em momento algum, por que foram expulsos da Cidade Prateada e designados para comandar o Inferno? 2) Se não foram exilados, por que não podem retornar a seu antigo lar? 3) *Sandman* disse: "Aquela chave é algo maligno. Ela corrompe, simplesmente por existir. Estou bem sem ela.". Os anjos foram corrompidos? **SANDRO LUIZ DA SILVA**
R. Padre José Natuzzi, 227
02931 - São Paulo - SP.

Remiel e Duma foram exilados, mas não cabe aos anjos, ao próprio Morpheus e tampouco a nós, simples mortais, questionar os motivos dessa decisão do CRIADOR. O fato de os anjos terem deixado a Cidade Prateada não significa que foram corrompidos, mas eles ficaram expostos às impurezas abissais... Em relação à chave, a melhor resposta está na frase de Lúcifer, na página 28 da edição nº 23, 4º quadrinho: "Talvez ela o destrua, talvez não. Mas duvido que ela torne sua vida mais fácil."

Escreva para a seção
CARTAS NA AREIA
Rua do Curtume, 665 - CEP
05065 - São Paulo - SP



A TERRA PRECISA DA
PRINCESA BÁRBARA.
BARBIE TEM
QUE VOLTAR!



CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA

Ricardo A. Fischer
Fernando A. Costa
Flávio Barros Pinto
José Antonio Soler
Tadeu Vani Fucci
Orlando Marques

SANDMAN

EDITORIAL

DIRETORA: Flavia Ceccantini.

Editor: Leandro Luigi Del Manto. **Editor de Arte:** Hélio Pinna (Jacaré). **Redator:** Sidney Gusman. **Revisores:** Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo. **Secretário de Redação:** Cicero Lima. **Chefe de Arte:** José Moreno Capucci. **Diagramador:** Rony Costa. **Assistentes de Arte:** Gerson Afonso de Campos, Marco Aurélio Ponzio, Marcos Camargo de Brito. **Produção Externa:** Art & Comics.

PUBLICIDADE

Diretor Geral: José Roberto Sgarbi. **Diretor Infantil:** Luiz Carlos Stein. **Gerente Nacional Infantil:** Isabel Borba. **Contatos:** Maria Fernanda Frederique, Nádja Araújo Lappas.

Escritórios Regionais

Diretor: Dreyfus Soares.

Porto Alegre: Inês Loureiro - Fax (051) 222-0873. **Curitiba:** Maria Cristina Mendonça de Paula - Fax (041) 224-0609.

Representantes

Brasília: Aloísio Nascimento - Fax (061) 226-5756. **Recife:** Ana Maria Faria de Oliveira - Fax (081) 241-6484. **Belo Horizonte:** Valter Cruz - Fax (031) 227-7569. **Blumenau:** Renato Marcos Hoeschl - Fax (0473) 22-4834. **Joinville:** Suzana Almeida - Tel. (0474) 22-5207. **Campinas:** Antonio C. Castro da Cunha - Tel. (0192) 32-1740. **Ribeirão Preto:** Adelino Pajolla Júnior - Tel. (016) 625-9639.

Serviços de Marketing

Diretor: Antonio Valério. **Gerente:** Ana Lúcia S. Tavares. **Gerente de Pesquisa de Mídia e Mercado:** Lídice Salgot. **Coordenação e Tráfego**

Gerente: Juarez Leite Santa Clara. **Supervisor:** Walter de Souza Farias. **Coordenador:** Alexandre Palladino.

MARKETING

Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio. **Diretor de Comunicação:** Mauro Costa Santos. **Gerente de Propaganda:** Sergio Nicoletti. **Diretora Comercial:** Denise Maria Mozol. **Gerente de Produto:** Mauro Menezes. **Supervisor de Planejamento:** David A. Casas. **Analista de Produto:** Clair Marchetti.

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini.

Editora Globo S/A.

Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065 - Telefone (011) 874-6000 - Telex (011) 81574 - Fax 864-0271.

Central Globo de Atendimento ao Assinante

Caixa Postal 6400 - CEP 01051 - São Paulo. Telefone (011) 262-7211 - Fax (011) 627325. **Números Atrasados:** Serão vendidos pelo preço da edição que estiver em banca. Pedidos podem ser feitos diretamente ao jornaleiro ou ao Distribuidor Chinaglia de sua cidade. **São Paulo:** Praça Alfredo Issa, 18 - Centro - Tel. (011) 228-1841 ou 229-9427.

Rio de Janeiro: Rua Teodoro da Silva, 821 - Grajaú - Tel. (021) 577-4225 ou 577-2355. Por carta, diretamente à Editora Globo, A/C Depto. de Números Atrasados, Caixa Postal 289 - CEP 06454 - Alphaville, Barueri - SP.

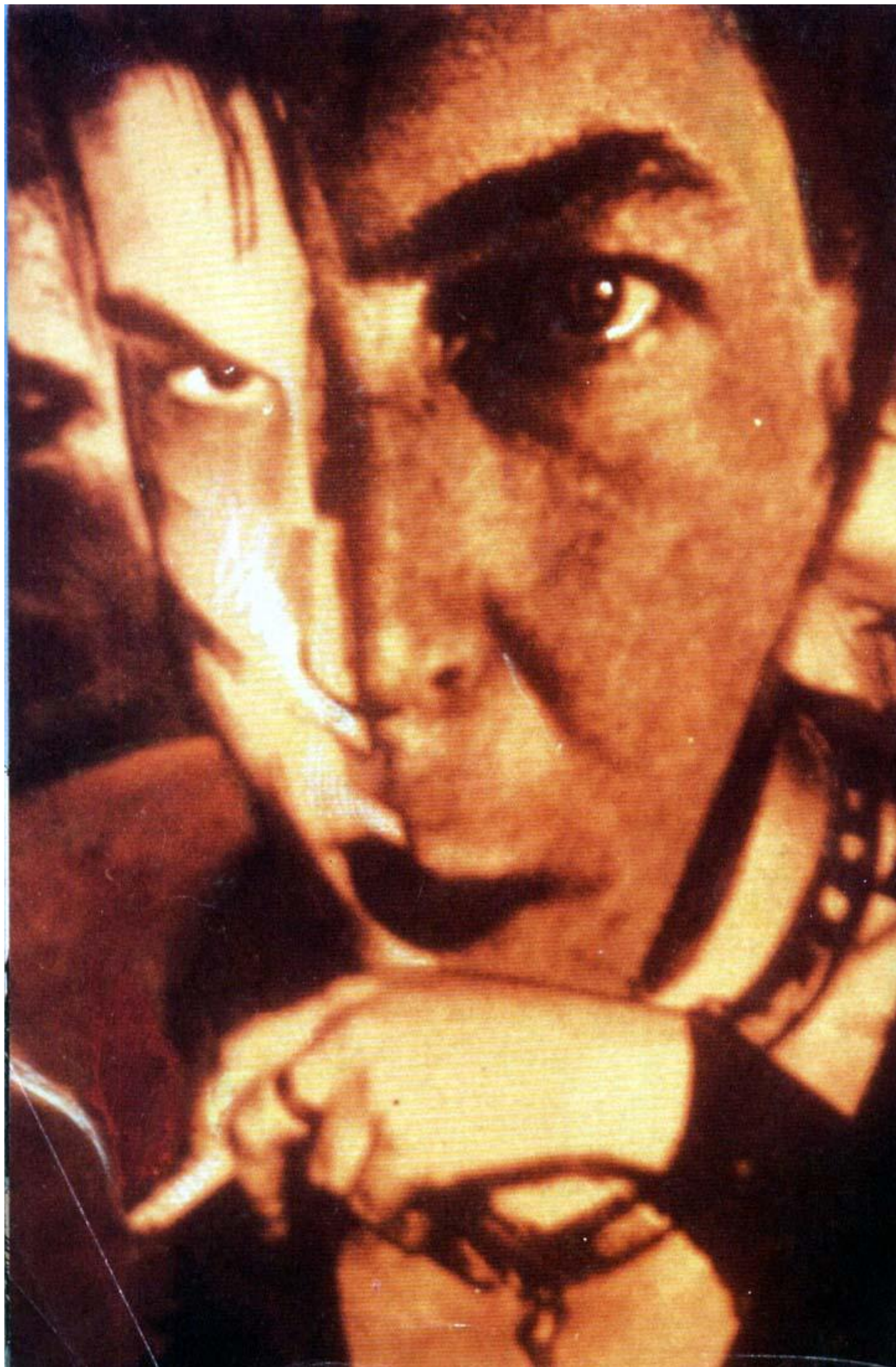
Distribuidor em Portugal.

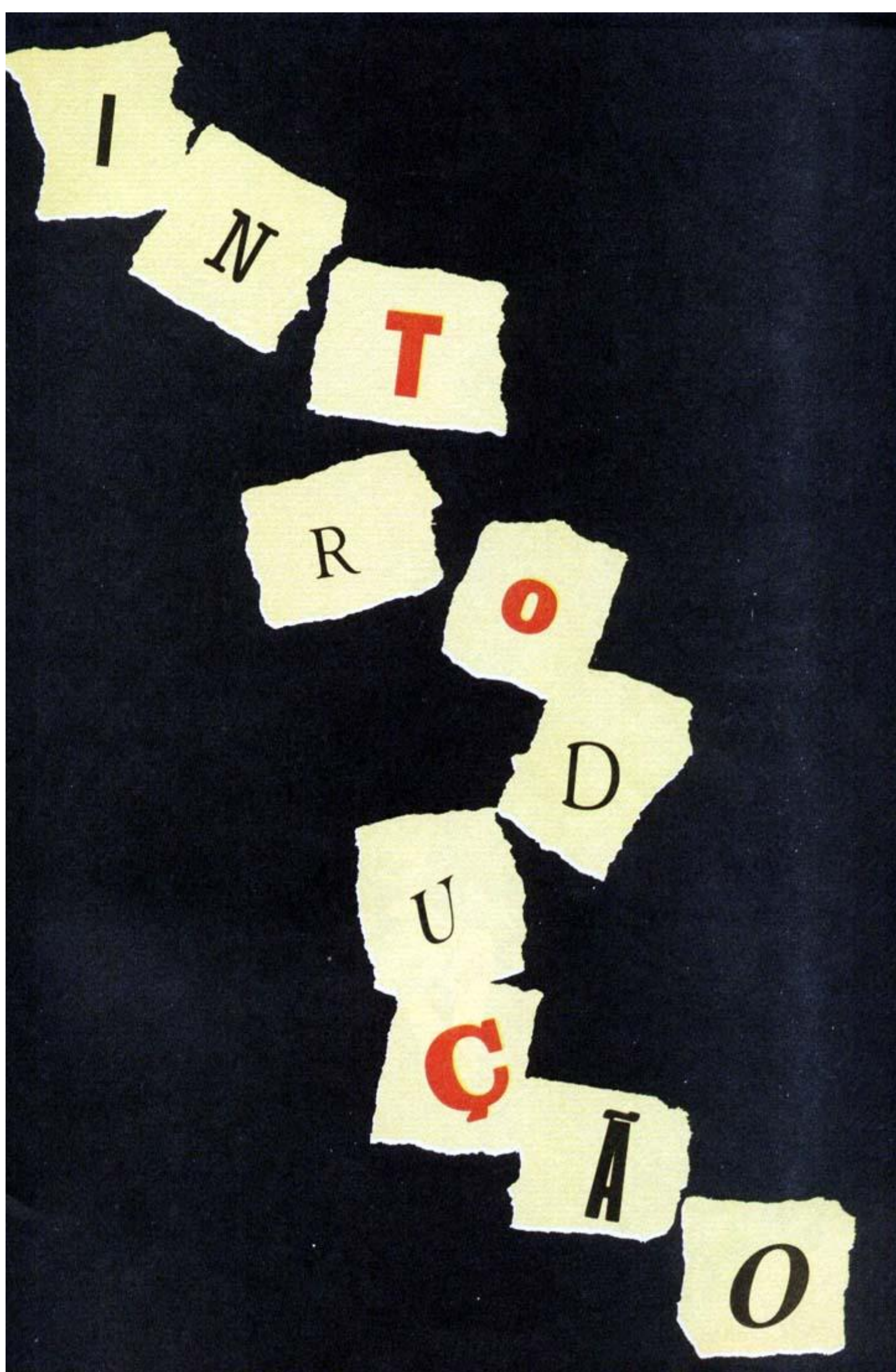
Midesa S/A - Rua Dr. José Espírito Santo, Lote A-1 CEP 1900 - Lisboa - Portugal. Publicação Mensal. Data desta edição: Julho/1992

© 1992 DC Comics Inc. A Division of Warner Bros. A Time Warner Company. Todos os direitos reservados.

ANER

IMPRESSÃO MARPRINT.







"Um Jogo de Você".

Introdução especial para o Brasil.

Olhando o passado, a idéia inicial para "Um Jogo de Você" foi uma das primeiras coisas que surgiram quando SANDMAN começou: a saga sobre uma jovem mulher e as tensões entre o despertar de sua vida e seu sonho, da busca para salvar uma terra prestes a morrer.

O argumento foi planejado, originalmente, para ser "A Casa de Bonecas". Então, eu li o romance do autor americano Jonathan Carroll chamado *Bones of The Moon* — um livro maravilhoso — e joguei meu roteiro no lixo. Carroll já havia chegado lá primeiro. Ele contou a história de uma mulher e seu "sonho-busca", e fez isso magnificamente.

(Em SANDMAN 15, entretanto, não pude resistir à oportunidade de tirar delicadamente meu chapéu para Jonathan Carroll e meu conto morto: o mundo dos sonhos de Barbie e o nome de Tenbones. E aqueles de olhos aguçados entre vocês devem ter notado que Rose tinha lido *Sleeping in Flame*, um romance brilhante de Carroll sobre velhos contos de fadas, na última parte de "A Casa de Bonecas", página 17, 6º quadrinho: está logo abaixo de *Empire of The Senseless*, de Kathy Acker.)

Quando *Signal to Noise*, minha história com Dave McKean sobre morte, arte, amor e direção de filmes, estava sendo serializada na revista inglesa *The Face*, eu consegui a amostra de um manuscrito de Jonathan Carroll, *A Child Across the Sky* — um lúcido e belo romance sobre morte, amor, arte e direção de filmes —, e, se não fosse pelos quatro capítulos publicados de *Signal to Noise*, eu provavelmente teria jogado tudo fora outra vez. Nós estávamos escrevendo sobre as mesmas coisas. Poucas semanas mais tarde, recebi meu primeiro cartão-postal de Jonathan Carroll, que estava acompanhando meu trabalho na *The Face*: "Somos como dois rádios sintonizados na mesma estação". (A propósito, ele foi bastante cortês em escrever a introdução para a edi-





ção compilada e ampliada de *Signal to Noise*, que deve sair na Inglaterra em julho de 92, pela Gollancz.)

Eu não conseguia tirar Barbie, Martin Tenbones, O Cuco e A Terra da minha cabeça. Eles começaram a crescer junto com outros personagens e incidentes ao seu redor. Até esse momento, eu tinha evitado contar a história deles, mas, numa análise final, foi o encorajamento de Jonathan Carroll que deu um fim à minha hesitação e me fez voltar para "Um Jogo de Você". Ele escreveu, "Vá em frente, cara! Pound disse que todas as histórias já foram escritas: a finalidade de um bom escritor é escrevê-las de novo. Eu apreciaria muito ver uma abordagem de Gaiman..."

Então, eu fiz.

Para mim, esta tem sido, até agora, a mais interessante e mais difícil de todas as sagas de SANDMAN. Ela é uma história que amarra vários gêneros de ficção, da realidade do dia-a-dia para a fantasia e o horror. A quase totalidade de suas 159 páginas se passa num período menor que 24 horas, e foi uma delícia escrever o elenco de personagens. Ela entrelaça muitas coisas que eu pensei e imaginei sobre o relacionamento existente entre pessoas e histórias, sobre as diferenças entre homens e mulheres, adultos e crianças, contos e realidade.

Realismo mágico talvez, mas não é tão fácil assim identificar ou separar a magia da realidade quanto qualquer um de nós poderia imaginar.

Eu aguardo com ansiedade a edição brasileira — mal posso esperar para ver os detalhes ampliados das artes de Dave McKean nas últimas capas.

Bem-vindo a "Um Jogo de Você". E isso quer dizer você...

Dream sweetly,

Neil Gaiman

Maio de 1992

